



XBOX 360

KINECT™



UBISOFT®

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

300041738

# JUST DANCE® 3



**AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o chiamare il Supporto clienti Xbox.

Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.

### Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

#### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci interattive, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

#### Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e [peginonline.eu](http://peginonline.eu)

#### Gioca con KINECT in modo sicuro

**Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco.** Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

**Prima di giocare:** Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

**Durante il gioco:** Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

**Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT:** Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

**Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso:** Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

**Evitare di affaticarsi troppo.** Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

**Interrompere l'attività e riposarsi** se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# SOMMARIO

Comandi di gioco .....	<b>2</b>
Connessione a Xbox LIVE .....	<b>3</b>
Come ottenere informazioni su KINECT .....	<b>3</b>
Per cominciare .....	<b>4</b>
Scelta dei brani .....	<b>10</b>
Just Sweat .....	<b>12</b>
Just Create .....	<b>13</b>
Online .....	<b>15</b>
Supporto tecnico .....	<b>16</b>
Garanzia .....	<b>17</b>
Gioca con KINECT in modo sicuro .....	terza di copertina

Le immagini di gioco sono tratte dalla versione inglese.

# COMANDI DI GIOCO

## CONTROLLER XBOX 360®

### IN MODALITÀ KINECT

- **X** – Avvia il sintonizzatore Kinect
- **Y** – Avvia il menu Uplay di Ubisoft
- **Tutti i pulsanti** – Attivano la modalità controller



### IN MODALITÀ CONTROLLER

- **A** – Conferma la scelta
- **B** – Torna al menu precedente/Annulla
- **X** – Avvia il sintonizzatore Kinect
- **Y** – Avvia il menu Uplay di Ubisoft
- **Pulsante BACK** – Attiva la modalità Kinect



## Xbox LIVE

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360®. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con KINECT, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Come ottenere informazioni su KINECT

### Ulteriori informazioni su Xbox.com

Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, incluse le esercitazioni, visita la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

# PER COMINCIARE

Benvienuto in Just Dance®3 per Kinect! Invita gli amici, divertiti e balla seguendo le coreografie del tuo allenatore, oppure registrane una di tua invenzione e falla ballare ai tuoi amici! Per movimentare le tue feste potrai scegliere tra 49 canzoni e nuove modalità di gioco!

## IL GIOCO

L'obiettivo del gioco è ballare a ritmo, seguendo il più fedelmente possibile i passi degli allenatori sullo schermo. Il flusso dei movimenti del tuo corpo verranno catturati dal sensore Kinect e confrontati con quelli dei ballerini sullo schermo, così da valutare con precisione la tua performance. Verrà anche rilevata l'energia che metti nei movimenti, e anche questo influenzerà il punteggio. Per cui, dacci dentro!

E in esclusiva per il Kinect, Just Create ti permette di registrare le tue coreografie, eseguirle con gli amici e condividerle online!

### I FONDAMENTALI

- Verifica di avere spazio sufficiente per ballare.
- Valuta la distanza dagli oggetti che ti circondano per evitare di urtarli.
- Segui l'allenatore sullo schermo come se fosse il tuo riflesso in uno specchio.



- Copia i movimenti dell'allenatore il più fedelmente possibile.
- Segui l'allenatore, segui il ritmo e ballerai alla grande!
- Dopo che avrai imparato la coreografia, i pittogrammi ti aiuteranno a prepararti per i passi successivi.

## NAVIGAZIONE NEI MENU

Per cominciare, piazzati di fronte al sensore Kinect. Il giocatore più vicino al sensore Kinect controlla il menu. Per prendere il controllo del menu, estendi il braccio lateralmente. Quando una voce del menu è evidenziata significa che lo stai controllando. Per smettere di controllare il menu, abbassa semplicemente il braccio.



### MANO DESTRA

La tua mano destra controlla i menu che appaiono nella parte destra dello schermo.



### MANO SINISTRA

La tua mano sinistra controlla il cursore che si trova nella parte sinistra dello schermo.



### CONFERMA DI UNA SCELTA

Per confermare una scelta, muovi lentamente la mano dal fianco verso la parte frontale del corpo. Vedrai il cursore muoversi sullo schermo seguendo il movimento della mano. Il movimento deve essere naturale. Questo movimento lo chiameremo “strisciata”!

## SISTEMA DI PUNTEGGIO

### PASSI DI DANZA

Per ciascun movimento, il sistema valuta la tua performance in base al ritmo e alla qualità dell'esecuzione. La sfera del punteggio indica la tua precisione.



Devi fare di meglio!



Non ci siamo ancora, ma è un buon inizio!

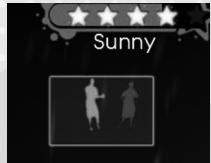


Bel movimento! Ora prova a seguire l'allenatore ancora più da vicino!



Fantastico! Continua così!

**Nota:** se non ti è chiaro qual è la tua sfera, osserva il colore della tua silhouette nel riquadro nell'angolo dello schermo. Essa è dello stesso colore della tua sfera di punteggio.



## LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

In Just Dance®3 puoi scegliere tra due livelli di difficoltà.



### NORMALE

Il sensore Kinect rileva il movimento delle braccia, del busto e delle gambe. Se l'allenatore ruota, tu ruoti! Se l'allenatore salta, tu salti!



### FACILE

Il sensore Kinect rileva solo le braccia e il busto. Se l'allenatore salta, tu non sei obbligato a farlo.

## Come cambiare il livello di difficoltà

Solleva le braccia mentre ti trovi nella lobby pre-gioco. Ricorda che ogni giocatore può scegliere il proprio livello di difficoltà.



## BOLLENTE



Se esegui diversi passi “Good” o “Perfect” consecutivi, diventi “boliente”. Mentre sei bollente ogni passo ti fa guadagnare punti bonus! Puoi vedere gli effetti del “bollente” sulla sfera del punteggio.

## PASSI D'ORO



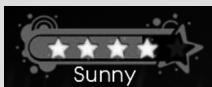
Alcuni passi di danza sono qualcosa di più che semplici passi: sono passi d'oro. Li puoi riconoscere dal pittogramma dorato e dagli effetti speciali intorno all'allenatore. Se esegui correttamente un passo d'oro guadagni moltissimi punti.



## STELLE

Le stelle indicano la tua performance complessiva nel corso di un intero brano. Mentre giochi, la barra sopra il tuo nome indica quante stelle hai guadagnato.

La schermata di fine gioco mostra il numero di stelle guadagnate in diverse partite, così puoi vedere quale giocatore ha il punteggio più alto.



## STILE

L'attributo "stile" nel tabellone del punteggio ti fornisce un esame dettagliato della tua performance:



Due giocatori hanno ballato in sincronia.



Tre giocatori hanno ballato in sincronia.



Quattro giocatori hanno ballato in sincronia.



Sei quello che ci ha messo più energia!



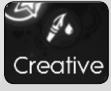
Hai avuto il miglior senso del ritmo!



Sei stato il meno energico! Mettici più impegno.



Hai ballato bene ma non hai fatto del tuo meglio.



Hai uno stile unico.



Sei quello che si è mosso di più!



## BARRA MOJO

Questa è la tua barra dell'esperienza: più stelle guadagni, più essa si riempie. Quando è piena hai raggiunto il livello successivo! Ciascun livello offre ricompense quali coreografie speciali o nuove modalità di gioco. Il numero di giocatori e la quantità di stelle influenzano direttamente la barra Mojo: più ce ne sono di entrambi, più Mojo guadagni. Un'ottima ragione per invitare tutti i tuoi amici a ballare!



## URLATORI

Quando vedi l'cono dell'urlo a fianco del testo, canta AD ALTA VOCE! Guadagnerai un bonus di Mojo se riesci a ottenere un Urlo con successo in una canzone.

## OBIETTIVI

Quando soddisfi determinate condizioni ti verrà assegnato un Obiettivo. Prova a sblocarli tutti!

# SCELTA DEI BRANI

In Just Dance®3 hai a disposizione numerose modalità di gioco, playlist e coreografie. Puoi accedere a tutto ciò tramite la schermata di scelta del brano. Il contenuto è organizzato in tre menu posti nelle tab nell'angolo in alto a destra dello schermo: Brani, Playlist e Speciali.

## MENU BRANI

Nella scheda Brani troverai tutte le canzoni.

## DUETTI

In modalità Duetto i giocatori eseguono danze complementari nello stesso momento. Puoi scegliere quale allenatore scegliere piazzandoti di fronte a lui mentre ti trovi nella lobby pre-gioco.



## DANCE CREW

In modalità Dance Crew possono giocare fino a quattro ballerini, ciascuno dei quali segue il suo allenatore individuale. Come in modalità Duetto, ciascun giocatore può scegliere il proprio allenatore nella lobby pre-gioco.



## VERSIONI COMPLETE E BREVI

Nel menu Extra puoi scegliere se suonare i brani interi (opzione predefinita) o una versione abbreviata. La versione breve dura circa un minuto e mezzo.

## MENU DEGLI SPECIALI

Nel corso del gioco sbloccherai degli Speciali, quali nuove coreografie e nuove modalità di gioco! Più giochi, più Mojo raccogli, e più Speciali guadagni!

### SIMONE DICE

Mentre balli, esegui le azioni che appaiono sulla tua sfera del punteggio.



Non muoverti, altrimenti perderai punti.



Fai un giro su te stesso mentre apri le braccia. Se lo fai bene guadagnerai punti extra.



Salta ripetutamente per guadagnare punti extra ad ogni salto!



Balla freneticamente per guadagnare punti extra!

**Nota:** i brani sono scelti a caso!

### MASH-UP DI BALLO

Gli allenatori di tutti i brani si mettono insieme per creare una nuova coreografia combinata! Fai attenzione alle partecipazioni speciali di allenatori dei precedenti giochi Just Dance®!

### MEDLEY

Ballà una selezione di estratti dai migliori brani.

## MENU PLAYLIST

Le playlist ti permettono di mettere in coda di riproduzione diversi brani senza interruzione. Scegli una playlist di tuo gusto e sei pronto per dare inizio alla festa!

Se vuoi saltare il brano in riproduzione, apri il menu di pausa e scegli 'Esegui brano successivo'.

### SHUFFLE NON-STOP

Se scegli Shuffle non-stop nella schermata di scelta dei brani, tutti i brani verranno eseguiti senza interruzione.

### SHUFFLE VELOCE

Questa opzione funziona come Shuffle non-stop, ma usando le versioni brevi di ciascun brano.

## JUST SWEAT

Se hai voglia di un po' di ginnastica a passo di danza, sei nel posto giusto!

### SESSIONE LIBERA

Fino a 4 giocatori! Invita gli amici e scegli una canzone o una playlist per sudare insieme!



### SWEAT POINTS

Durante una sessione Sweat, i tuoi Sweat Points appaiono in tempo reale accanto al tuo nome. Al termine del brano vengono mostrati gli Sweat Points guadagnati in quel brano e il totale accumulato da tutti durante la sessione.

**Ma attento:** i punti non verranno salvati quando abbandoni la sessione!

# JUST CREATE

Puoi creare e registrare la tua coreografia personale usando uno dei brani degli elenchi Freestyle e Allenami, dopodichè puoi riprodurla insieme ai tuoi amici come un normale brano di Just Dance. Puoi perfino condividerla online e partecipare alle competizioni!



## ALLENAMI

Balla insieme all'allenatore! Puoi ballare a modo tuo, oppure cercare di copiare i passi dell'allenatore. A te la scelta! Usa l'allenatore come fonte di ispirazione e divertiti!

## BALLA

Segui! Crea! Gioca! Tutto nella stessa canzone. In Balla, all'inizio devi seguire l'allenatore. Ad un certo punto a te e ai tuoi amici viene offerta la possibilità di diventare creativi e registrare i vostri passi liberamente. Più avanti nel corso del brano questi passi verranno riprodotti e dovrete ballare seguendoli!

## FREESTYLE

Crea la tua coreografia da zero! Nessun aiuto dagli allenatori, scatena la tua creatività!

## CREARE VERSIONI BREVI E COMPLETE

Nel menu Extra puoi scegliere se creare la tua coreografia in versione breve (impostazione predefinita) o completa, come in modalità Just Dance.

## VEDERE UN'ANTEPRIMA

Quando hai terminato di creare la tua coreografia in Allenami o Freestyle, puoi vedere un'anteprima per giudicare se è divertente da ballare!

## **SALVARE LA COREOGRAFIA**

Se la coreografia è di tuo gusto puoi salvarla e riprodurla quando vuoi. Tutte le tue coreografie salvate appaiono nel menu Galleria.

## **METTERE UN TITOLO**

Quando salvi le coreografie hai l'opportunità di dar loro un nome. Scegli un nome che ti piaccia, perché una volta salvato non puoi più cambiarlo!

## **IMMAGINE DI COPERTINA**

All'inizio della canzone il gioco ti scatterà una foto da usare come copertina per la tua coreografia. Puoi scattare di nuovo la foto tutte le volte che vuoi, ma una volta salvata non potrai più cambiarla.



## **MENU GALLERIA**

Tutte le tue coreografie vengono salvate nel menu Galleria. Da qui puoi gestire le coreografie create o scaricarne di nuove. Scegli una coreografia e balla, proprio come in modalità Just Dance!

## **CONDIVIDI**

Se sei connesso a Internet puoi condividere la tua coreografia con la community di Just Dance® e partecipare alle competizioni! Scegli una delle tue coreografie, poi scegli l'opzione Condividi.

**Nota:** ti occorre un account Uplay per condividere le tue creazioni.

## **CANCELLA**

Per cancellare una coreografia, devi solo selezionarla e scegliere l'opzione Elimina.

# ONLINE

Just Dance®3 è connesso! Vai online e diventa parte della community!

## NEGOZIO

Usa il negozio nel gioco per scaricare nuovi brani. Puoi accedere al negozio di Just Dance® dal menu principale o dal menu brani.

## SFIDE A PUNTI

Pensi di essere più bravo dei tuoi amici? Invitali ad una Sfida a punti, un sistema automatizzato per competere con i tuoi amici su Xbox LIVE. Quando scegli un brano, la Sfida a punti ti dice quale tra i tuoi amici ha un punteggio superiore al tuo. Scegli il brano ed eseguilo per accettare la sfida.

## NOVITÀ

Leggi tutte le novità a proposito di Sfide a punti, dove si svolgono i Virtual Flashmob, cosa c'è di nuovo nel Negozio, e altro ancora!

## VIRTUAL FLASHMOB

Ti sei mai chiesto quante persone fanno le stesse cose che fai tu? Bene, Just Dance®3 ora ti permette di scoprire quante persone hanno suonato lo stesso brano! Il punteggio Flashmob mostra il numero di volte che un brano è stato eseguito quel giorno. Partecipa! Fai girare il mondo!

## SITO WEB

Tieniti informato sulle ultime novità di Just Dance®! Metti [www.facebook.com/justdancegame](http://www.facebook.com/justdancegame) tra i tuoi Preferiti!

## UPPLAY

Registrati su Uplay per ricevere premi e contenuti esclusivi da Ubisoft! La registrazione è gratuita e richiede solo un minuto. Con Just Dance®, il tuo account Uplay ti permetterà di condividere coreografie, sbloccare contenuti extra e molto altro!

**Ora che hai tutte le informazioni necessarie, preparati a muoverti, ballare e sudare! Just dance!**

# SUPPORTO TECNICO

Al fine di garantire un miglior servizio, Ubisoft propone ai propri clienti due modalità di supporto tecnico dedicato.

## SUPPORTO TECNICO ONLINE

Nel caso tu possieda un PC ed una connessione Internet, Ubisoft ti fornisce un servizio di supporto tecnico ONLINE, 24 ore su 24, totalmente gratuito.

Visitando il sito di Supporto Tecnico Ubisoft all'indirizzo [www.problemi-zero.com](http://www.problemi-zero.com) potrai infatti:

- accedere all'archivio delle Risposte ai Problemi più Frequenti (FAQ), Patch, ecc...
- spedire e-mail ai nostri tecnici tramite la funzione "Invio Domande"
- controllare lo stato delle proprie richieste

## SUPPORTO TECNICO TELEFONICO

Se non hai un PC ed una connessione Internet, il SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono (+39) 02/48867160, dal Lunedì al Venerdì, escluse le feste nazionali. Il costo della telefonata varia a seconda del tuo operatore e del tuo abbonamento telefonico. Il servizio è offerto senza costi aggiuntivi.

**NOTA BENE:** Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni relative ai nostri prodotti. Il Servizio di Supporto Tecnico Ubisoft NON fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per alcun gioco!

# GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto Ubisoft garantisce all'Acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti. Durante tale periodo, nel caso in cui il prodotto mancasse di una parte (il supporto multimediale, il manuale, ecc...), in caso di difetto di stampa del supporto o simili è quindi possibile ottenerne la sostituzione.

La sostituzione dovrà, in ogni caso, essere effettuata riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme ad una prova di acquisto valida.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'Acquirente.

Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

**NOTA BENE:** ti preghiamo di NON spedire il supporto multimediale ad Ubisoft e in caso di dubbi di contattare il Servizio di Supporto Tecnico.

# NOTE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

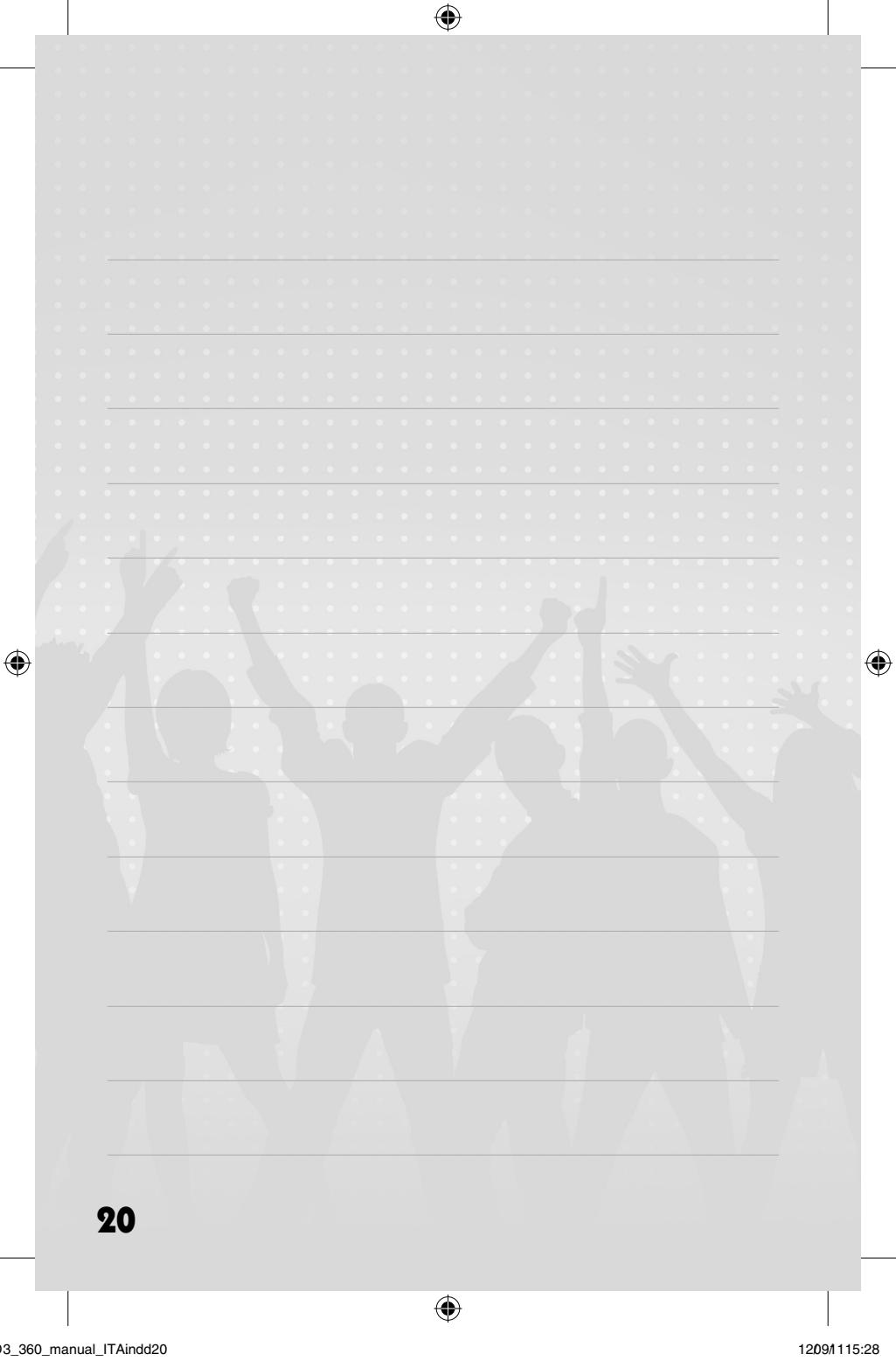
---

---

---

---





**20**